

PRIMA Spielidee Side Scrolling Adventure

- Mehrere Level (Nacht, Höhle)
- Ausgangslage: Der Hut der Spielfigur ist weggelaufen / verschwunden und man soll ihn wiederfinden.
- Wenn der Hut gefunden ist, wird der Fernkampf freigeschaltet (vielleicht)
- Spielfigur überwiegend in Seitenansicht
- Keine zufallsgenerierten Level

Items

- Heiltränke (vielleicht) umgesetzt
- Hut (Fernkampf) (wenn es eingebaut wird) nicht umgesetzt
- Waffen wahrscheinlich nur eine (Nahkampf), die von Anfang an zur Verfügung steht. (Es wurden keine Waffen umgesetzt)

Fähigkeiten

- Springen
- Nahkampf
- Fernkampf (Hut) (vielleicht) Nicht umgesetzt
- Reden (Nicht umgesetzt)
- Inventar ansehen (nicht umgesetzt)

Sprites

- Hindernisse (umgesetzt)
- Truhen (vielleicht) (nicht umgesetzt)
- NPCs / Monster / Tiere (umgesetzt als einfache Sprites ohne Textur)
- Pflanzen (Nur Deko)
- Bäume (Nur Deko)
- Hintergrund (umgesetzt)
- Vordergrund (umgesetzt)
- Teilweise die Hauptebene (umgesetzt)

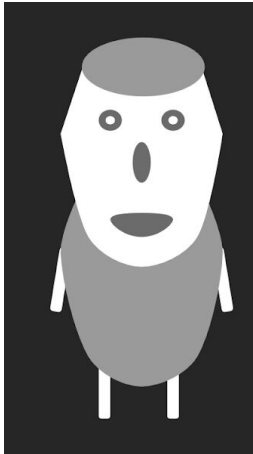
Dialoge

- Einfache Dialoge um dem Spieler einfache Aufgaben zu geben. Kein Questsystem.
 - Als einfache Anweisung in HTML-Text umgesetzt

Speichern und Laden

Die Positionen der Plattformen und Bäume bzw. Pilze soll in einer JSON Datei gespeichert werden. Beim Start der Anwendung wird das JSON eingelesen, und die Position der Assets anhand der gespeicherten Position festgelegt. (Teilweise umgesetzt)

Spielfigur Entwurf 1



Spielfigur aus dem Internet

Da ich nicht mit der Spielfigur zufrieden bin und die Erstellung der Animationen zu viel Zeit in Anspruch nimmt, habe ich mich dazu entschieden den Character von craftpix.net herunterzuladen. Verwendet wird die IDLE und die RUN Animation

<https://craftpix.net/freebies/free-warrior-4-direction-character-sprites/>



Kämpfe

Der Nahkampf wird auf jeden Fall implementiert. Wenn der Spieler in die Nähe eines Monsters kommt, dann kann durch Drücken einer Taste der Angriff ausgelöst werden. Idealerweise kann das Monster zurückschlagen, was die Gesundheit des Spielers reduziert, das wird aber nur umgesetzt, wenn noch genügend Zeit vorhanden ist. Die einfachste mögliche Umsetzung ist, dass das Monster mit einem Angriff tot ist.

Fernkampf: Eine Umsetzung des Fernkampfs ist voraussichtlich sehr zeitintensiv bzw. kompliziert, deshalb ist es unwahrscheinlich, dass dieses Feature umgesetzt wird.

Inventar

Es gibt ein Inventar, in dem alle Gegenstände gespeichert sind. Gedacht ist es für Heiltränke oder den Teleportstein, mit dem man das Level wechseln kann. (Nicht umgesetzt)

Das zweite Level

Wenn der Teleportstein gefunden worden ist, kann man mit ihm in das Zweite Level wechseln. Das Level ist voraussichtlich eine kleine Höhle. (Nicht umgesetzt)